

# プレイ手順 サマリー

## 1. プレイ順序決定フェイズ(Turn Order Phase)

前ターンに使用したカードのカード番号の大きな順にこのターンのプレイ順序を選択する  
第1ターンの全員、及び、前ターンにカードを使用しなかったプレイヤーについては、本拠地選択順に従って、このターンのプレイ順序を選択する。  
各プレイヤーともゲームを通じて1度だけ「勝負所ターン」の宣言を行うことができる。

## 2. カードプレイフェイズ(Card Play Phase)

現在の「期」に対応したカードしか使用できない。  
1ターンに使用できる「宿命カード」は1枚のみ  
躍進段階「愛国心」を獲得している場合には2枚「宿命カード」の場合、イベントおよび生産物産出処理その他のカードの場合、イベントあるいは生産物産出処理する。  
生産物産出による収入は対象エリア保有数で決定  
対象エリア内に都市を有する場合は1段階向上  
対象産物が「余剰」のときには1段階下落  
カウンターカードを使用する(相手の手番に使用可能)ことで、イベントの効果を変更することができる。  
対抗カードを使用する(相手の手番に使用可能)ことで、イベントの効果は無効にすることができる。  
フェイズ終了時に手札に3枚を越えるカードを有する毎に収益が1段階(\$5相当)低下する。  
躍進段階「物語」を有する場合、4枚までペナルティ無しでカードを保有できる。

## 3. 投資フェイズ(Investment Phase)

### A. トークンの購入(\$5/1個)

トークンの購入個数上限は、そのターンのプレイ順序によって決定される。

5人プレイ: 3-5-7-9-7

4人プレイ: 3-5-7-7

3人プレイ: 3-5-7

発展段階「宥和」を有するならば、トークンの購入個数制限が+2上昇する。

躍進段階「街道」を有するならば、購入制限の対象外で1個トークンを無償で受け取ることができる。

### B. 発展段階の購入

カテゴリ内では上から順に購入しなければならない。  
レベル1の発展段階をすべて購入しないと、レベル3の発展段階は購入できない。

レベル1の発展段階をすべて購入==>収益+10

レベル2の発展段階をすべて購入==>収益+20

発展段階「調和」を有するプレイヤー同士で「協調」を実施し、ライセンス供与を実施することができる。

C. 購入済みトークンを使用して、「先駆者」、「都市」、「カード」を購入(カードの購入には発展段階「サーカス」が必要)

購入1種類目: 1個トークン、購入2種類目: 2個トークン

躍進段階「機械化」を有する場合、「先駆者」、「都市」、「カード」とも1個トークンで購入可能

躍進段階「電化」を有する場合、毎ターン「都市」1個を無償で獲得可能。

「先駆者」保持数制限:

第1期: 2個、第2期: 3個、第3期: 4個

### D. 躍進段階獲得の試み

獲得を試みる「躍進段階」1個分野を選択し、対象「躍進段階」獲得に必要なステップをすべて獲得すること

使用する「先駆者」毎にdrを実施。Dr=6は任意の出目に代用可能

発展段階「革新」を有する場合、躍進段階獲得の試みのdrを1個ふり直すことができる。

発展段階「調和」を有するプレイヤー同士で「協調」を実施し、躍進段階獲得のためのステップを共有することができる。

## 4. 拡張フェイズ(Expansion Phase)

### A. 既に確立している支配の状態のエリアからの拡張

隣接するエリアに対して拡張可能

「合衆国北西部」地域及び「合衆国南西部」地域への拡張には発展段階「西部開拓」が必要。

発展段階「電信」を有する場合、「非支配状態」のエリアを通過して2距離のエリアに拡張可能(水域越は不可)。  
発展段階「鉄道」を有する場合、支配状態のエリアと同一地域内の望むエリアに拡張可能(水域越は不可)。

発展段階「蒸気船」を有する場合、同一海域に属する沿岸エリアに拡張可能。パナマ運河開通後はすべての沿岸エリア(海外市場エリアを除く)に拡張可能。

発展段階「航空機」を有する場合、自分の支配下の沿岸エリアと同一海域に属する海外市場エリア3個を含むすべてのエリアに拡張可能。

発展段階「無線」を獲得した場合、地図盤上の支配トークンを上限5個まで、自由に再配置可能。

躍進段階「電子商取引」を有する場合、地図盤上のすべてのエリアに拡張可能。

### B. エリアの支配に必要なトークン数

エリアの支配ナンバー(1~3)と同数。

都市が存在する場合: +1 (プロスポーツで無効化) 部分的な支配は認められない。

### C. 競合

攻撃側は2個dr (躍進段階「街道」を有するなら3個)

防御側は1個dr (都市があるか、本拠地なら2個)

# MANIFEST DESTINY

競合判定drの出目の最も大きいものを比較し、出目が大きい側が勝利。同数の場合防御側が勝利。発展段階「テレビ」の特典及びカードイベントの効果がある場合、出目が同数でも攻撃側勝利。

躍進段階「ロックンロール」を有する場合、各エリア毎に、競合判定drを1回だけふり直し可能。

新規に確立した支配を明示するためにマーカを併用すること。

既に確立した支配の状態のエリアを失った場合、支配トークンを地図盤上の「喪失欄」に配置して管理する。

### D. ボーナスコード

新たに支配を確立したエリアが最多数のプレイヤーはカードを1枚獲得できる。

## 5. 調整フェイズ(Adjustments Phase)

新たに支配を確立したエリア1個につき、収益が1段階向上する。

発展段階「コンピュータ」を有する場合2段階向上  
地図盤上の「喪失欄」にあるトークン1個につき、収益が1段階低下する。

収益欄に記載されている数字と同数の現金を得る。

発展段階「安全保障」を有する場合、収益が低い順に\$30/\$20/\$10を獲得する。

躍進段階「映画」を有する場合、発展段階「テレビ」を有さないプレイヤーすべてからそれぞれ\$5を獲得することができる。

躍進段階「都市生活」を有する場合、自分の支配下のエリア内に存在する都市1個につき\$10を獲得することができる。

各プレイヤーともカードを1枚ずつ引く

躍進段階「シンクタンク」を有する場合、カードの引き直しを実施することが可能。

## 勝利判定

1プレイヤー以上が30VPを超過している各フェイズの終了時に最も多数のVPを有するプレイヤーが勝利を収める。

勝利ポイントが同数の場合、所持現金の多い方が勝者となる。所持現金も等しい場合、収益の高い側が勝利を収める。